

Penggunaan Model Pembelajaran *Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Pelajaran Menggambar Teknik di SMK Negeri 4 Banda Aceh

Malahayati¹, Fathurrahman², Mawardi³, Mouliza Astari⁴, Khairan Ar⁵

^{1.3.4}Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

² Universitas Syiah Kuala, Banda Aceh

Email: Malahayati_umar@ar-raniry.ac.id¹, Fathurrahman@unsyiah.ac.id²,
Mawardi_mt@yahoo.com, moulizaastari@gamil.com³, Khairan.ar@ar-raniry.ac.id⁴

Diterima: 06-07-2020

Disetujui: 11-08-2020

Diterbitkan: 13-08-2020

Abstract

Based on the observation at SMKN 4 Banda Aceh in Technical Drawing lesson, it was found that most of students have less enthusiasm and interest to study and it has an impact in students' score. It was caused by the using of the learning method and model that still oriented the teacher centered, the teacher give and the students only accept what was given by the teacher. Those things make the students are passive and bored. Since they were not involved in teaching learning process, it is decrease their passion in learning as well as has an impact in the learning outcome. The research was conducted to see improvement learning outcomes and how does the students' respond towards the application of Make a Match Model in Technical Drawing. The research design used in this thesis was quantitative research with a quasi-experimental one group pretest-posttest design. The result showed that the mean score in pretest and posttest were (31,11 < 68,89) . It can be concluded that there were any improvement of students' learning outcomes in Technical Drawing lesson at SMK 4 Banda Aceh by using Make a Match learning model. In addition, students' responds towards Make a Match learning model are good, it can be proven from their positive response above 75% in the questionnaire.

Keywords: Make a Match Model, Learning Outcome

Abstrak

Berdasarkan observasi di SMK Negeri 4 Banda Aceh pada pelajaran Menggambar Teknik diperoleh sebagian besar siswa kurang memiliki semangat dan minat untuk belajar, sehingga berdampak pada nilai siswa-siswa tersebut. Hal ini terjadi salah satunya karena penggunaan metode dan model pembelajaran yang masih berorientasi pada guru (teacher centered), yaitu guru memberikan dan siswa hanya menerima yang diberikan guru yang mengakibatkan banyak siswa di kelas menjadi pasif dan lama kelamaan mereka merasa jenuh dan bosan karena kurang dilibatkan dalam proses belajar mengajar sehingga minat belajar menjadi kurang yang berdampak pada hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat tingkat hasil belajar dan respon siswa terhadap penerapan Model pembelajaran Make a Match pada mata pelajaran Menggambar Teknik. Penelitian ini merupakan Penelitian quasi eksperimen analisis data kuantitatif, data hasil penelitian dikumpulkan melalui lembar tes dan lembar kuesioner. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif menggunakan desain one group pretest and posttest. Hasil analisis membuktikan bahwa terdapat perubahan hasil belajar peserta didik yang dapat dilihat dari nilai rata-rata pretest dan posttest yaitu (31,11<68,89), Sehingga dapat disimpulkan ada peningkatan hasil belajar peserta didik pada pelajaran Menggambar Teknik di SMKN 4 Banda Aceh menggunakan model pembelajaran Make a Match dan respon peserta didik terhadap model pembelajaran Make a Match pada pelajaran Menggambar Teknik baik, hal ini dapat dibuktikan dengan melihat respon peserta didik terhadap pernyataan-pernyataan positif kuesioner semuanya di atas 75%.

Kata Kunci: Model Make a Match, Hasil Belajar

Pendahuluan

Menurut Undang-Undang pasal 1 No. 20 tahun 2003, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar peserta didik secara aktif agar mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam mewujudkan tujuan pendidikan yang tercantum dalam Undang-Undang tersebut, Indonesia menyediakan dua jenis pendidikan yang bisa dipilih setelah menyelesaikan pendidikan di sekolah menengah pertama, yaitu Sekolah Menengah Atas pendidikan umum (SMA/MA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK/MAK) atau pendidikan kejuruan dalam bidang tertentu.

Menurut E. Mulyasa pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran. Kegairahan belajar yang tinggi, dan semangat belajar yang besar akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Hal itu dapat diatasi salah satunya yaitu dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat. Berdasarkan observasi di SMK Negeri 4 Banda Aceh pada pelajaran Menggambar Teknik diperoleh hasil bahwa sebagian besar siswa kurang memiliki semangat dan minat untuk belajar. Hal ini berdampak pada nilai siswa-siswa tersebut. Hal ini terjadi salah satunya karena penggunaan metode dan model pembelajaran yang masih berorientasi pada guru (*teacher centered*), yaitu guru memberikan dan siswa hanya menerima yang diberikan guru yang mengakibatkan banyak siswa di kelas menjadi pasif dan lama kelamaan mereka merasa jenuh dan bosan karena kurang dilibatkan dalam proses belajar mengajar sehingga minat belajar menjadi kurang. Peserta didik lebih memilih melakukan hal lain daripada belajar, misalnya siswa saling berbicara di kelas yang mengakibatkan kelas menjadi ribut dan kegiatan belajar terganggu, bahkan ada memilih tidak masuk kelas (bolos).

Atas dasar itulah, penelitian ini dijalankan dengan judul "Penggunaan Model Pembelajaran *Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Pelajaran Menggambar Teknik di SMKN 4 Banda Aceh". Model Pembelajaran *Make a Match* akan mengarahkan siswa menjadi lebih aktif dan memotivasi siswa untuk mempunyai minat pada pembelajaran. Mereka tertantang pada kartu soal yang diberikan oleh guru yang harus mereka pecahkan untuk mencari kartu jawabannya. Pada dasarnya siswa akan lebih bersemangat dan pembelajaran menjadi menyenangkan jika dikemas dalam bentuk permainan. Tidak hanya itu, model ini akan mendorong siswa menjadi lebih sosial dan meningkatkan kerja sama siswa dalam memecahkan suatu masalah atau persoalan.

Studi Pustaka (optional)

Model pembelajaran *Make a Match* adalah suatu teknik pembelajaran dalam model pembelajaran kooperatif yang menggunakan kartu sebagai media pembelajaran untuk berinteraksi dengan kelompoknya (pasangannya) agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Kelebihan Model Pembelajaran *Make a Match*

- a. Siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu
- b. Meningkatkan kreativitas belajar siswa
- c. Menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar
- d. Menumbuhkan kreativitas berfikir siswa.

- e. Pembelajaran akan lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang digunakan guru.

Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi dari hasil masukan pribadi berupa motivasi dan harapan untuk berhasil dan masukan dari lingkungan berupa perancangan dan pengelolaan motivasional yang tidak berpengaruh terhadap besarnya usaha yang dicurahkan oleh siswa untuk mencapai tujuan belajar. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah Minat. Minat yaitu kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat berpengaruh besar terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Kelebihan-kelebihan model pembelajaran *Make a Match* menunjukkan bahwa model *Make a Match* cocok digunakan dalam pelajaran Menggambar Teknik di SMKN 4 Banda Aceh. Pada dasarnya minat belajar siswa akan meningkat ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan hasil belajar yang didapatkanpun menjadi lebih baik atau meningkat.

Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas X jurusan Teknik Kendaraan Ringan (TKR), di SMKN 4 Banda Aceh pada mata pelajaran Menggambar Teknik. Penelitian ini dilakukan mulai dari bulan Mei hingga Juli 2019. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMKN 4 Banda Aceh sebanyak 53 orang dan jumlah sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas X TKR dengan jumlah murid 18 orang.

Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen dengan menggunakan analisis kuantitatif desain *one group pretest and posttest*. Penelitian ini dilakukan terhadap satu kelompok untuk melihat hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *Make a Match* pada kelompok tersebut. kelompok tersebut akan diberikan *pretest* terlebih dahulu, kemudian diberikan *treatment* berupa penerapan model pembelajaran *Make a Match* dan diakhir pelajaran diberikan *posttest*.

Secara bagan desain kelompok tunggal desain *pretest* dan *posttest* dapat di gambarkan seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian *One Group Pretest and Posttest*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O1	X	O2

(Sugioyo,2009)

Keterangan:

- O1 : nilai *pretest*
- O2 : nilai *posttest*
- X : *treatment* (Penerapan model pembelajaran *Make a Match*)

Data penelitian kemudian di analisis dengan teknik analisis sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji yang bertujuan untuk mengetahui apakah distribusi sebuah data mengikuti atau mendekati distribusi normal. Data yang baik adalah data yang mempunyai

pola seperti distribusi normal, yakni distribusi tersebut tidak menceng ke kanan atau menceng ke kiri. Uji ini juga digunakan untuk memenuhi syarat sebelum melanjutkan Uji t. Penghitungan uji normalitas ini menggunakan bantuan SPSS menggunakan metode Saphiro Wilk. Dengan hipotesis:

- H₀: populasi berdistribusi normal
- Ha: populasi tidak berdistribusi normal
- Jika nilai signifikansi < 0,05 maka H₀ ditolak
- Jika nilai signifikansi ≥ 0,05 maka H₀ diterima

2. Uji Hipotesis

Uji t berfungsi untuk melihat adanya perubahan hasil belajar terhadap penggunaan model pembelajaran *Make a Match* atau tidak, data dianalisis menggunakan uji hipotesis *t test*. Uji t yang digunakan adalah uji *t dependent sample t test*. Perhitungan uji t ini menggunakan bantuan SPSS.

Dengan hipotesis:

- H₀: tidak ada peningkatan hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Make a Match*
- Ha: ada peningkatan hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Make a Match*
- Jika nilai signifikansi < 0,05 maka H₀ ditolak
- Jika nilai signifikansi ≥ 0,05 maka H₀ diterima.

3. Analisis Data Respon Siswa atau Kuesioner Skala Likert

Teknik kuesioner yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik skala likert, yaitu berhubungan dengan pernyataan tentang sikap seseorang terhadap sesuatu seperti: Setuju, tidak setuju, senang, tidak senang dan baik-baik saja. Terdapat pilihan alternatif jawaban responden seperti yang terdapat pada Tabel 2.

Tabel 2. Skor Penilaian Pernyataan Kuesioner

Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif	Skor
Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju	5
Setuju	Tidak Setuju	4
Netral	Netral	3
Tidak Setuju	Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju	1

(Sugiyono,2016)

Menurut Darmadi, Hamid tahun 2008 Data hasil Respon siswa dicari menggunakan rumus pada persamaan (1)

$$\text{Index \%} : \frac{\text{total skor butir soal}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \dots\dots\dots (1)$$

Adapun indikator penilaian Pernyataan kuesioner dapat dilihat pada Tabel 3 dan Tabel 4

Tabel 3. Interval Penilaian Kuesioner Pernyataan Positif

Indeks	Pernyataan
0% - 19,99%	Sangat tidak setuju/buruk/kurang sekali
20% - 39,99%	Kurang setuju/kurang baik
40% - 59,88%	Netral
60% - 79,99%	Setuju/baik/suka
80% - 100%	Sangat setuju/baik/suka

(Darmadi,Hamid 2011)

Tabel 4. Interval Penilaian Kuesioner Pernyataan Negatif

Indeks	Pernyataan
0% - 19,99%	Sangat (setuju/baik/suka)
20% - 39,99%	Setuju/baik/suka
40% - 59,88%	Netral
60% - 79,99%	Kurang setuju/kurang baik
80% - 100%	Sangat tidak setuju/buruk/kurang sekali.

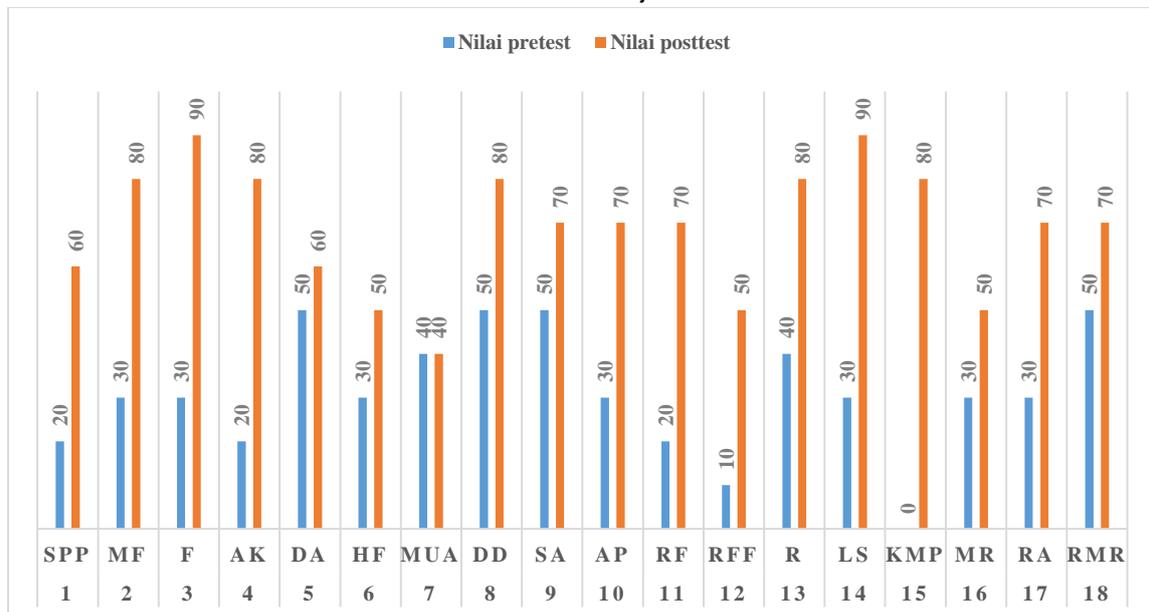
(Darmadi,Hamid 2011)

Hasil dan Pembahasan

1. Penyajian Data Hasil Belajar siswa dan Data Respon siswa terhadap model pembelajaran *Make a Match*

Adapun Hasil Belajar siswa menggunakan model *Make a Match* dapat dilihat pada Grafik 1. Pada grafik 1 dapat disebutkan bahwa hampir semua siswa sampel meraih nilai pretest lebih tinggi secara signifikan setelah adanya penerapan model pembelajaran *make a match*. Begitu juga pada tabel 5, tampil respon siswa yang menunjukkan respon setuju/baik dan menyenangkan terhadap model pembelajaran *make a match* (nilai melebihi 50) pada setiap item pertanyaan.

Grafik 1. Hasil Belajar siswa



Sedangkan Respon siswa menggunakan model *Make a Match* dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Respon siswa

No	Nama	Butir Pernyataan									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	SPP	4	3	3	3	4	4	4	4	5	3
2	MF	5	4	5	5	5	3	4	3	4	4
3	F	5	2	5	4	4	4	3	3	4	4
4	AK	4	3	4	4	4	4	5	5	4	5
5	DA	5	1	4	4	3	3	2	2	4	3
6	HF	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3
7	MUA	5	4	3	4	4	5	4	3	4	5
8	DD	4	4	4	4	3	2	4	4	4	2
9	SA	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5
10	AP	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4
11	RF	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4
12	RFF	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
13	R	5	4	5	5	5	4	5	5	5	2
14	LS	5	5	5	5	5	1	5	4	5	2
15	KMP	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5
16	MR	4	2	5	5	4	4	4	4	4	2
17	RA	5	4	4	4	4	2	2	3	3	4
18	RMR	4	2	3	4	4	3	3	3	5	4
	Jumlah	83	62	76	76	76	60	71	70	77	66

2. Pengolahan Data Hasil Belajar siswa dan Respon Data Respon siswa terhadap model pembelajaran *Make a Match*

a. Uji Normalitas

Berdasarkan Tabel 6 diperoleh hasil uji normalitas *pretest SPSS sig (2-tailed)* yaitu 0,099 dan uji Normalitas untuk nilai *posttest SPSS sig (2-tailed)* yaitu 0,171. Sehingga kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka H_0 juga diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest dan posttest* diambil dari populasi yang berdistribusi normal.

Tabel 6. Hasil Perhitungan tes Distribusi Normal *Pretest Saphiro Wilk SPSS*

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pengetahuan sebelum penerapan model make a match	,198	18	,060	,913	18	,099
Pengetahuan setelah penerapan model make a match	,197	18	,063	,927	18	,171

H_0 : data yang diambil dari populasi berdistribusi normal

H_a : data yang diambil bukan dari populasi berdistribusi normal

- 1) Jika $sig (2-tailed) < 0,05$ maka H_0 ditolak, berarti data yang diambil bukan dari populasi yang berdistribusi normal
- 2) Jika $sig (2-tailed) \geq 0,05$ maka H_0 diterima, berarti data yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Tabel 7. Hasil Uji *Dependent sample t-test*

	Paired Differences					tt	ddf	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pengetahuan sebelum penerapan model make a match - pengetahuan setelah penerapan model make a match	-37,778	20,452	4,821	-47,949	-27,607	-7,837	17	,000

Kriteria uji ini:

- 1) Jika $sig (2-tailed) < 0,05$ maka H_0 ditolak, ada peningkatan hasil belajar yang signifikan menggunakan model pembelajaran Make a Match pada pelajaran Menggambar Teknik
- 2) Jika $sig (2-tailed) \geq 0,05$ maka H_0 diterima, berarti tidak ada peningkatan hasil belajar yang signifikan menggunakan model pembelajaran Make a Match pada pelajaran Menggambar Teknik

Berdasarkan hasil SPSS pada Tabel 7 diperoleh $sig (2-tailed) 0,00$, yaitu $0,00 < 0,05$ maka H_0 ditolak, Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar yang signifikan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* pada pelajaran Menggambar Teknik.

c. Uji Analisis Data Respon Siswa

Berdasarkan Tabel 5 dan menggunakan Rumus Indeks diperoleh nilai seperti terlihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Perhitungan Data Respon siswa

Indeks	Keterangan
92%	Responden menyatakan bahwa belajar Menggambar Teknik menggunakan model <i>Make a Match</i> menyenangkan
68%	Responden menyatakan bahwa model <i>Make a Match</i> cocok digunakan dalam pelajaran Menggambar Teknik
84%	Responden menyatakan bahwa model <i>Make a Match</i> lebih mudah untuk mengingat materi ajar.
84%	Responden menyatakan bahwa belajar menggunakan model <i>Make a Match</i> dapat lebih memahami materi belajar.
84%	Responden menyatakan bahwa model <i>Make a Match</i> dapat meningkatkan keaktifan dalam belajar Menggambar Teknik.
66%	Responden menyatakan bahwa belajar menggunakan model <i>Make a Match</i> lebih disukai

78%	Responden menyatakan bahwa model <i>Make a Match</i> dapat meningkatkan minat belajar
77%	Responden menyatakan setuju jika model <i>Make a Match</i> juga diterapkan pada pelajaran lain.
85%	Responden menyatakan bahwa model <i>Make a Match</i> sesuai diterapkan dalam pelajaran Menggambar Teknik.
73%	Responden menyatakan bahwa belajar menggunakan model <i>Make a Match</i> tidak membosankan.

Pada Tabel 8 dapat dilihat bahwa rata-rata nilai indeks terhadap butir-butir pernyataan positif kuesioner seluruhnya di atas 75%, sehingga berdasarkan Tabel 3 dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap model pembelajaran *Make a Match* seluruhnya baik, karena rata-rata peserta didik setuju terhadap seluruh butir-butir pernyataan positif yang ada pada lembar kuesioner.

Kesimpulan

Bedasarkan Penelitian menggunakan model pembelajaran *Make a Match* pada pelajaran Menggambar Teknik sebanyak 18 siswa kelas X TKR terjadi peningkatan hasil belajar. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil SPSS yang menunjukkan hasil uji *t test sig (2-tailed)* adalah 0,00, yang berarti lebih kecil dari nilai signifikansi yaitu 0,05 sehingga H_0 ditolak, artinya ada peningkatan hasil belajar yang signifikan pada peserta didik di SMKN 4 Banda Aceh menggunakan model pembelajaran *Make a Match* dalam pelajaran Menggambar Teknik. Respon siswa terhadap model pembelajaran *Make a Match* baik dan rata-rata peserta didik setuju terhadap butir-butir pernyataan positif yang ada pada lembar kuesioner. Hal dibuktikan melalui nilai indeks jawaban positif terhadap butir pernyataan kuesioner seluruhnya di atas 75%.

Referensi

- Abdul, A. W. (2007). *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Arifien, K. K. (2015). *Menggambar Teknik*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Bungin, B. (2006). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Chumi Zhroul F, dan Windi Nur A. (2014). Model Pembelajaran Kooperatif teknik *Make a Match* sebagai upaya Peningkatan aktivitas dan Hasil belajar siswa kelas IV SD dalam pelajaran Pokok Pembahasan Perkembangan Teknologi Reproduksi, Komunikasi dan Transportasi. *Pedagogi*, 40.
- E.Mulyasa. (2002). *Manajemen Berbasis Sekolah*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hadiyanto, M. (2016). *Teori dan pengembangan Iklim Kelas dan Iklim Sekolah*. Jakarta: Kencana.
- Indonesia, D. P. (2013). *Menggambar Teknik*. unpublished.
- Ismail, F. (2018). *Statistika untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Kencana.
- Istarani. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persana.
- Jayantika, P. A. (2018). *Paduan Penelitian Eksperimen beserta Analisis statistik dengan SPSS*. Yogyakarta: Deepublish.
- Listiyarini, R. (2018). *Dasar Listrik & Elektronika*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mulyo, C. (2013). *Menginterpretasikan Gambar Teknik*. Pemalang: Mandiri.
- Mulyono, A. (2014). *Gambar Teknik I*. Jakarta Timur: Yudhistira.
- Noer, M. S. (2015). Pengaruh model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal INPAFI*, 255.
- Nur, C. Z. (2014). Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Make a Match* sebagai upaya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SD dalam pelajaran Pokok Pembahasan teknologi Reproduksi, Komunikasi dan Transportasi. *Jurnal Pedagogi*, 40.
- Pendidikan, T. P. (2007). *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian III Disiplin Ilmu*. Bandung: PT. Imperial Bhakti Utama.